



## Sociétés et jeunes en difficulté

Revue pluridisciplinaire de recherche

n°5 | Printemps 2008

Parentalité et pratiques socio-éducatives

---

### Hiroki Azuma, *Génération Otaku : les enfants de la postmodernité*

Hachette littératures, Paris, 2008, 190 pages, 18 €

Fabrice Audebrand

---



#### Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/sejed/2683>

ISSN : 1953-8375

#### Éditeur

École nationale de la protection judiciaire de la jeunesse

#### Référence électronique

Fabrice Audebrand, « Hiroki Azuma, *Génération Otaku : les enfants de la postmodernité* », *Sociétés et jeunes en difficulté* [En ligne], n°5 | Printemps 2008, mis en ligne le 15 octobre 2009, consulté le 30 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/sejed/2683>

---

Ce document a été généré automatiquement le 30 avril 2019.



*Sociétés et jeunes en difficulté* est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

---

# Hiroki Azuma, Génération Otaku : les enfants de la postmodernité

Hachette littératures, Paris, 2008, 190 pages, 18 €

Fabrice Audebrand

---

## RÉFÉRENCE

Hiroki Azuma, *Génération Otaku : les enfants de la postmodernité*, Hachette littératures, Paris, 2008, 190 pages, 18 €

- 1 Dans l'imaginaire populaire du Japon comme dans l'imaginaire sociologique occidental, la figure de l'otaku renvoie à ces adolescents et jeunes adultes passionnés de mangas, à ces jeunes isolés et asociaux, « emmurés vivants » selon une traduction littérale, perdus dans un imaginaire peuplé de monstres, de technologie et de lolitas apeurées. Pour beaucoup, elle apparaît si lointaine, géographiquement et culturellement, qu'elle en devient exotique.
- 2 Le livre d'Hiroki Azuma, *Génération Otaku : les enfants de la postmodernité*, paru en 2001 au Japon et tout juste publié en France, nous aide cependant à mieux comprendre combien ce phénomène est complexe. L'intérêt essentiel de ce court essai est par ailleurs d'offrir une grille originale de lecture des pratiques culturelles observables au sein de l'ensemble de la jeunesse actuelle, y compris européenne (un tiers des bandes dessinées vendues en France... sont japonaises).
- 3 Spécialiste de la philosophie française, en particulier de Derrida, cet universitaire nippon a défrayé la chronique japonaise en s'intéressant à cette forme de marginalité définie par un attrait excessif et déviant pour une sous-culture, et pour les bandes dessinées, films d'animation et jeux vidéo qu'elle produit. Néanmoins, son ouvrage a rencontré un grand succès au Japon. Il semble donc, et c'est en tout cas l'une des intuitions de l'auteur, que l'otaku ne soit pas si marginal qu'il y paraît. S'il reste enfermé chez lui, ses idées et ses modes de consommation inondent le Japon et le monde occidental.

- 4 L'exercice premier de ce livre est celui, difficile, de la définition. L'otaku fait peur. Figure du déviant et du marginal, son insertion sociale, son apport à la société questionne un Japon toujours en quête de cohésion. De manière plus anecdotique, quelques tragédies meurtrières ont attisé cette crainte de la différence.
- 5 Toutefois, en philosophe, Hiroki Azuma nous fait découvrir les indices d'une situation plus contrastée, qui l'amène à évoquer des « pseudos otakus », loin de l'image véhiculée par le corps social. Ces « déviants » apparaissent alors comme parfaitement socialisés, avec leurs pairs comme avec le reste de la société. Ils sont même à l'origine de nouvelles sociabilités, basées sur les réseaux virtuels, mais aussi sur des rencontres physiques scénographiées, comme ces *cosplays* (jeux en costumes) que l'on voit apparaître en France. D'après l'auteur, les otakus sont à ce point insérés qu'ils seraient à l'origine d'une nouvelle économie de la culture, où la notion d'auteur s'efface au profit d'une valorisation de l'amateurisme.
- 6 Parfois difficile à suivre pour des non-spécialistes de la culture nippone ou de celle des mangas, l'auteur utilise des données historiques ou sociologiques pour dresser un portrait plus abouti de ces jeunes « emmurés ». D'abord, il ancre clairement dans l'histoire culturelle japonaise le phénomène des otakus. Leur mode de consommation de l'image serait ainsi plus proche de celle du Japon classique que ne l'entendrait l'intelligentsia nippone. L'impact de la « colonisation » américaine et l'arrivée des *comics* sur l'archipel ont aussi leur importance. C'est donc au croisement de la culture classique nipponne et des influences occidentales que naît le phénomène otaku.
- 7 Mais l'auteur, et c'est là, y compris au Japon, son originalité, analyse cette évolution à la lumière du postmodernisme. L'attrait pour ces mythologies syncrétiques des jeunes générations qui se sont succédé ces trente dernières années est interprété comme une conséquence de la fin des grands récits, qu'ils soient politiques, sociaux ou religieux. La fiction, légère en apparence, fait alors office d'idéologie pour ceux qui ne croient plus aux récits fondateurs. Parfaitement conscient de la dichotomie monde réel/monde imaginaire, l'otaku a fait son choix : « Les objets autour de soi ne sont qu'imaginaires, pourtant ils sont suffisamment attrayants libidinalement pour vivre à travers eux. »
- 8 Cette analyse, assez sommairement exposée dans l'ouvrage, masque la vraie nouveauté du travail de Hiroki Azuma. L'auteur démont(r)e en effet les modes de lecture mis en œuvre par les otakus, et très probablement par les adolescents occidentaux. Ne partageant plus de grands récits, les jeunes japonais, au travers des univers fictionnels des mangas, sont à la recherche « d'éléments d'attraction ». L'auteur désigne ainsi les éléments narratifs partagés par la génération otaku, interchangeables et combinables, qui permettent la construction de situations et de personnages auxquels s'identifier ou aptes à provoquer émotions et émois. Derrière la narration ne se cacherait donc plus un récit à décoder, mais des micro-schémas, très souvent triviaux, à reconnaître. D'un personnage qui l'inspire, l'otaku retiendrait... sa jupe courte, ses oreilles de chat et ses grands yeux ! Ces catégories, comme des centaines d'autres, parmi lesquelles l'héroïsme ou la piété filiale gardent malgré tout une place, constitueraient non seulement la grille de lecture, mais aussi la fin en soi des fictions consommées. Les personnages, plus importants que l'histoire, sont eux même dépassés, comme simulacres, par les éléments d'attraction qui les constituent. Ce serait ainsi « une base de données » de ces catégories que construit chaque otaku en particulier et cette communauté dans son ensemble, une base qui pourrait tenir lieu tout à la fois d'espace public et de culture.

- 9 Dans le plus gros chapitre de son livre, « l'individu postmoderne : un animal en réseau », l'auteur poursuit son examen en interprétant une analyse d'Alexandre Kojève. Faire de l'otaku un individu cynique et désenchanté masque en effet un point sur lequel Hiroki Azuma ne cesse d'insister, en particulier auprès de ses compatriotes : le phénomène otaku n'est pas une déviance, mais un certain héritage de la culture japonaise. Il exprimerait le choix assumé d'une certaine façon d'être-au-monde, une façon en continuité avec les traditions nippones. Kojève avait défini au travers de la notion de « snobisme », un caractère propre à cette culture. L'auteur s'attache à démontrer en quoi la figure de l'otaku en est une illustration : « Les hommes posthistoriques que sont les otakus, sans illusions sur les valeurs et les modèles des oeuvres otakus, en tirent cependant une pensée. Ce faisant, ils continuent à détacher la forme du contenu. [...] Ils le font pour affirmer leur soi ("un soi purement formel") en tant que spectateur. Ainsi les otakus incarnent en quelque sorte le mode de subsistance posthistorique que Kojève avait imaginé un demi-siècle auparavant. » En un sens, l'otaku puiserait plus ou moins consciemment dans une base de données en constant renouvellement, non seulement les éléments esthétiques et attractifs de la fiction, mais aussi des grilles de lecture du monde et de la société, toujours sur le mode fictionnel.
- 10 Le dernier chapitre, court et peu clair, a pour vocation d'expliquer comment les technologies de l'Internet facilitent le mode de consommation culturelle des otakus. L'écriture multimédia, non-linéaire, et le traitement informatique de cette base de données fictionnelles, sont autant de moyens pour mettre en œuvre, dans les histoires comme dans le monde réel, une « hyper-bidimensionnalité » à laquelle aspireraient les otakus. Car c'est bien cette facilité à passer d'un monde à l'autre, de la société à des univers de fiction, qui caractérise la génération otaku.
- 11 Grille de lecture d'un phénomène local, l'analyse de Hiroki Azuma présente un réel intérêt. Tout d'abord elle permet de comprendre la culture manga à laquelle adhèrent beaucoup d'adolescents, une culture où les consommateurs deviennent auteurs en faisant vivre par leur passion, les univers hébergeant leurs héros. Au-delà, par le fantasme qu'il suscite, l'otaku devient lui aussi un objet de consommation culturelle, enfin analysé d'un point de vue sociologique et non plus sous le regard pathologisant de la psychologie. L'auteur interroge frontalement, dans un cadre certes « exotique », la notion de marginalité, et fait d'un groupe social mis à l'index, les héritiers, voir les pionniers, d'un Japon qui les a rejetés.

---

## AUTEURS

### FABRICE AUDEBRAND

Fabrice Audebrand est responsable du département communication et information pédagogique à l'École nationale de protection judiciaire de la jeunesse (ENPJJ). Après des études de philosophie et de communication, il a été chargé de communication à Nantes, puis formateur sur les thèmes de l'informatique et des technologies numériques. Il est entré en 2000 à la Protection judiciaire

de la jeunesse comme professeur technique spécialité « communication administrative et bureautique ».